

LEUCHTWORTE – Ergänzende Ideen

Spielerische Ideen

Storytelling

Alle erzählen gemeinsam eine Geschichte. Jede und jeder steuert reihum einen Satz dazu bei.

Variante 1: Wer an der Reihe ist, zieht eine Karte und baut den Begriff in den eigenen Satz ein.

Variante 2: Alle ziehen vor Erzählbeginn verdeckt fünf Karten. Aufgabe ist es, diese fünf Begriffe in die Geschichte einzubauen. Pro Runde darf dabei maximal ein Kartenbegriff verwendet werden. Die Gruppe entscheidet nach jedem Satz gemeinsam, ob die Geschichte damit sinnvoll weitergeführt wird. Wer zuerst alle fünf Begriffe sinnvoll einbauen konnte, hat gewonnen.

Variante 3: Alle ziehen vor Erzählbeginn verdeckt fünf Karten. Aufgabe ist es, diese fünf Begriffe in die Geschichte einzubauen. Es wird nicht reihum gespielt. Wer denkt, dass ein Begriff aus den eigenen Handkarten passt, um die Geschichte sinnvoll weiter zu erzählen, wirft die Karte ein und nennt den Satz dazu.

Variante 4: Alle ziehen eine Karte. Sie stellen sich vor, dass Sie das gezogene Stichwort perfekt verkörpern und erzählen die Geschichte aus dieser Eigenschaft / Stimmung heraus weiter.

Marktplatz der Leuchtworte

Die Karten werden gleichmäßig auf alle Mitspielenden verteilt. Die Aufgabe ist es, am Ende nur noch Karten mit dem gleichen Symbol zu haben.

Alle spielen gleichzeitig, sind im Raum unterwegs und gehen nacheinander auf verschiedene Tauschpartnerinnen und – partner zu.

Variante 1: Getauscht werden kann durch Knobeln. Wer die Knobelei gewinnt, darf sich eine Karte vom Gegenüber aussuchen und gibt im Gegenzug eine eigene Karte ab.

Variante 2: Getauscht werden kann, wenn die beiden eine Gemeinsamkeit finden, die sie verbindet und die nicht offensichtlich erkennbar ist.

Variante 3: Getauscht werden kann einfach so – wer erreicht das Ziel am schnellsten?